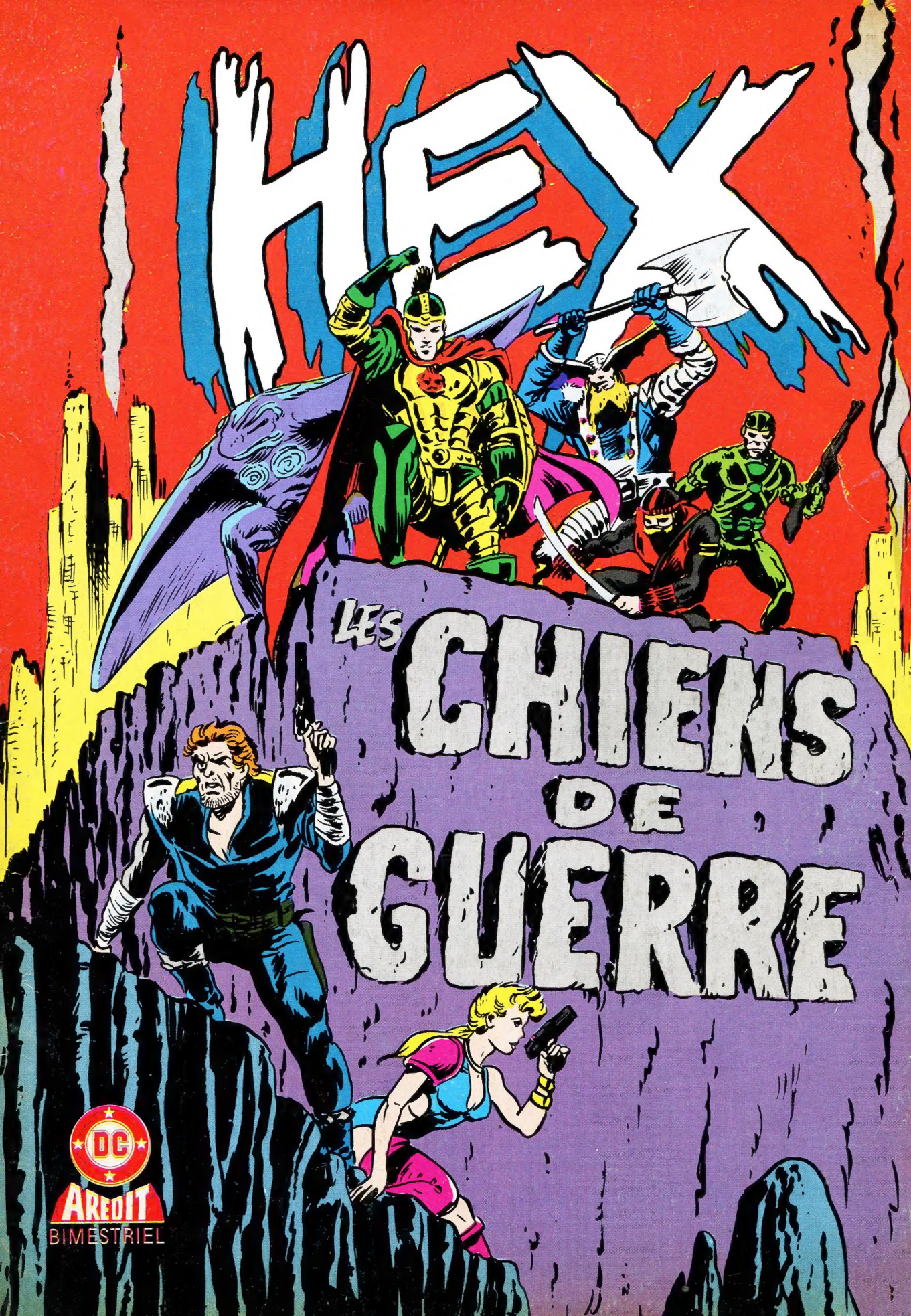
HEX



LES CHIENS DE GUERRE

DC

AREDIT

BIMESTRIEL

POUR LES CONNAISSEURS !

EN VENTE PARTOUT
132 PAGES !

n° 14

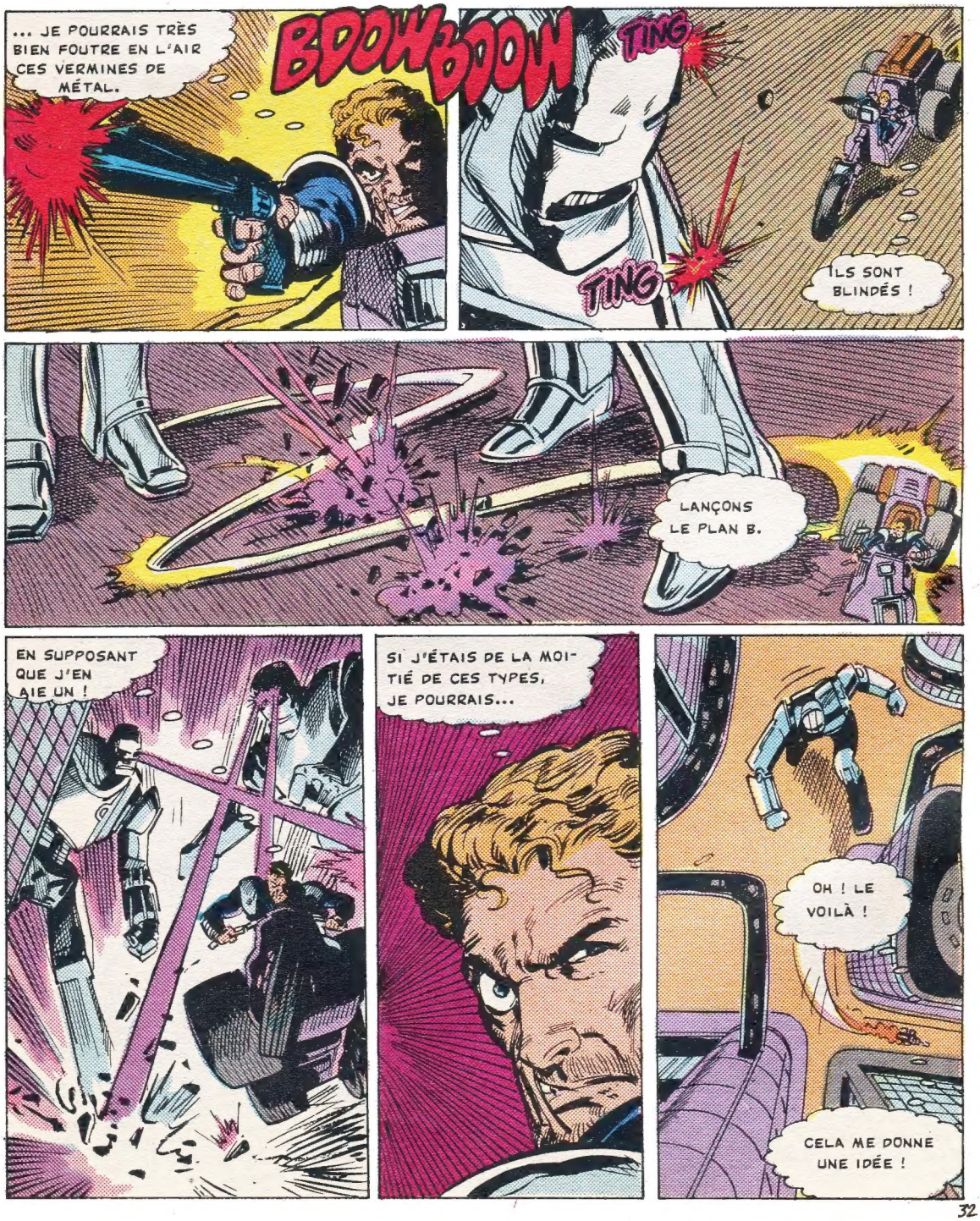
n° 16

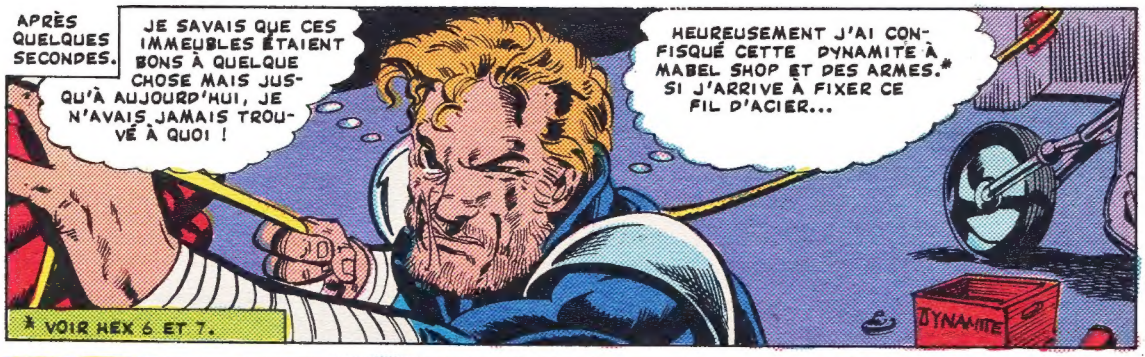
À L'INTERIEUR : DES REPRODUCTIONS DE COUVERTURES ORIGINALES DE D.C !

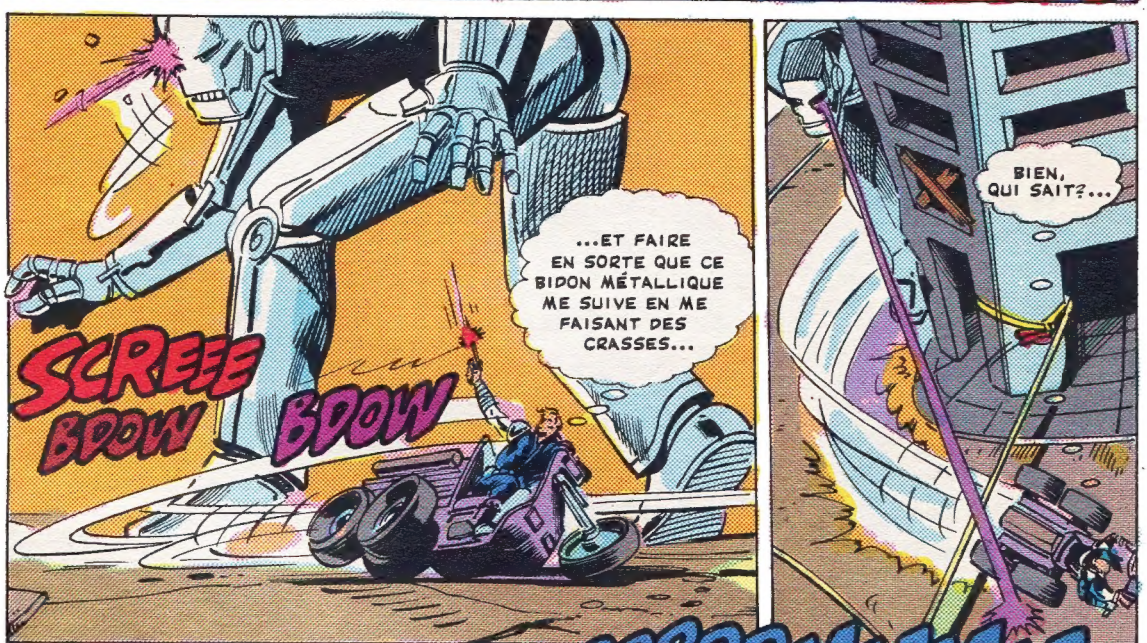
n° 15

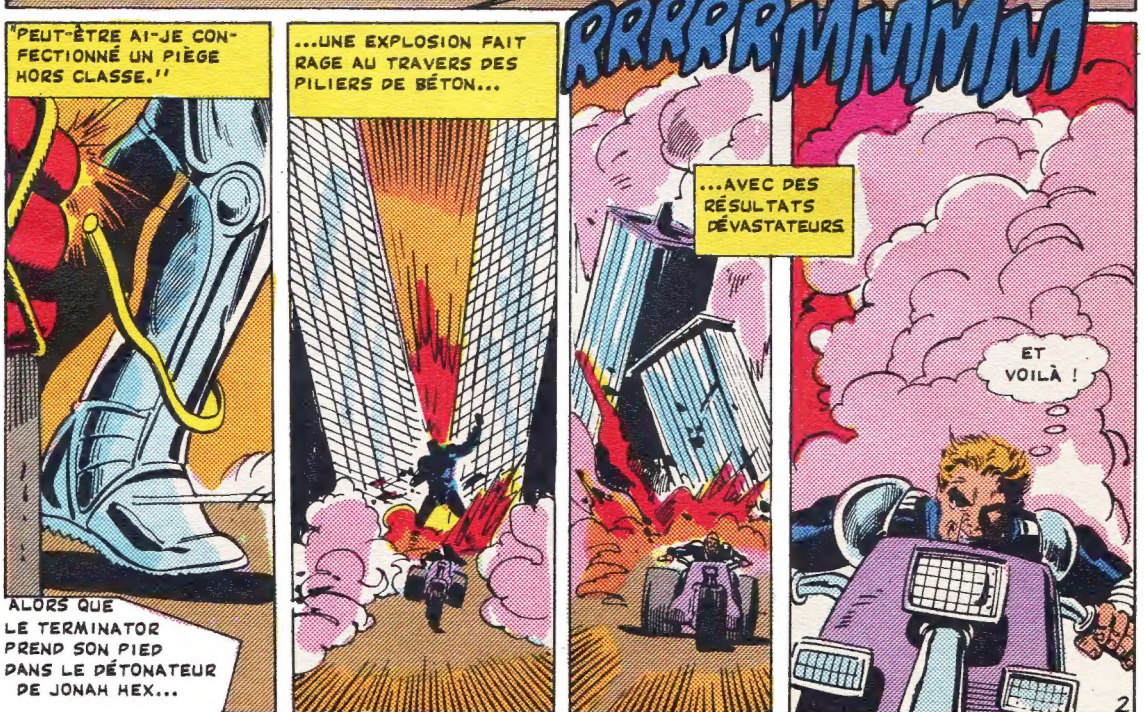
AREDIT n° 15

BATMAN EST POUR LA LIMITATION DE L'ARMEMENT, CE QUI L'OPPOSE FAROUCHEMENT À HEX, CE REAPER DES GRAND'ROUTES, CE DERNIER RECHERCHE TOUJOURS STILETTA ET LA RETROUVE AU KIT KAT KLUB D'OÙ IL EST ÉJECTÉ. PAR AILLEURS, LE CARTEL A CONSTRUIT DES ROBOTS GUERRIERS, IMMENSES MONSTRES DE MÉTAL NOMMÉS "TERMINATORS" POUR FAIRE RÉGNER SA LOI DANS NEW YORK, MAIS UN COMPOSANT MANQUE AFIN DE RENDRE LES TERMINATORS INVINCIBLES. EN PARCOURANT LA VILLE, HEX SE TROUVE FACE À CES MONSTRES...

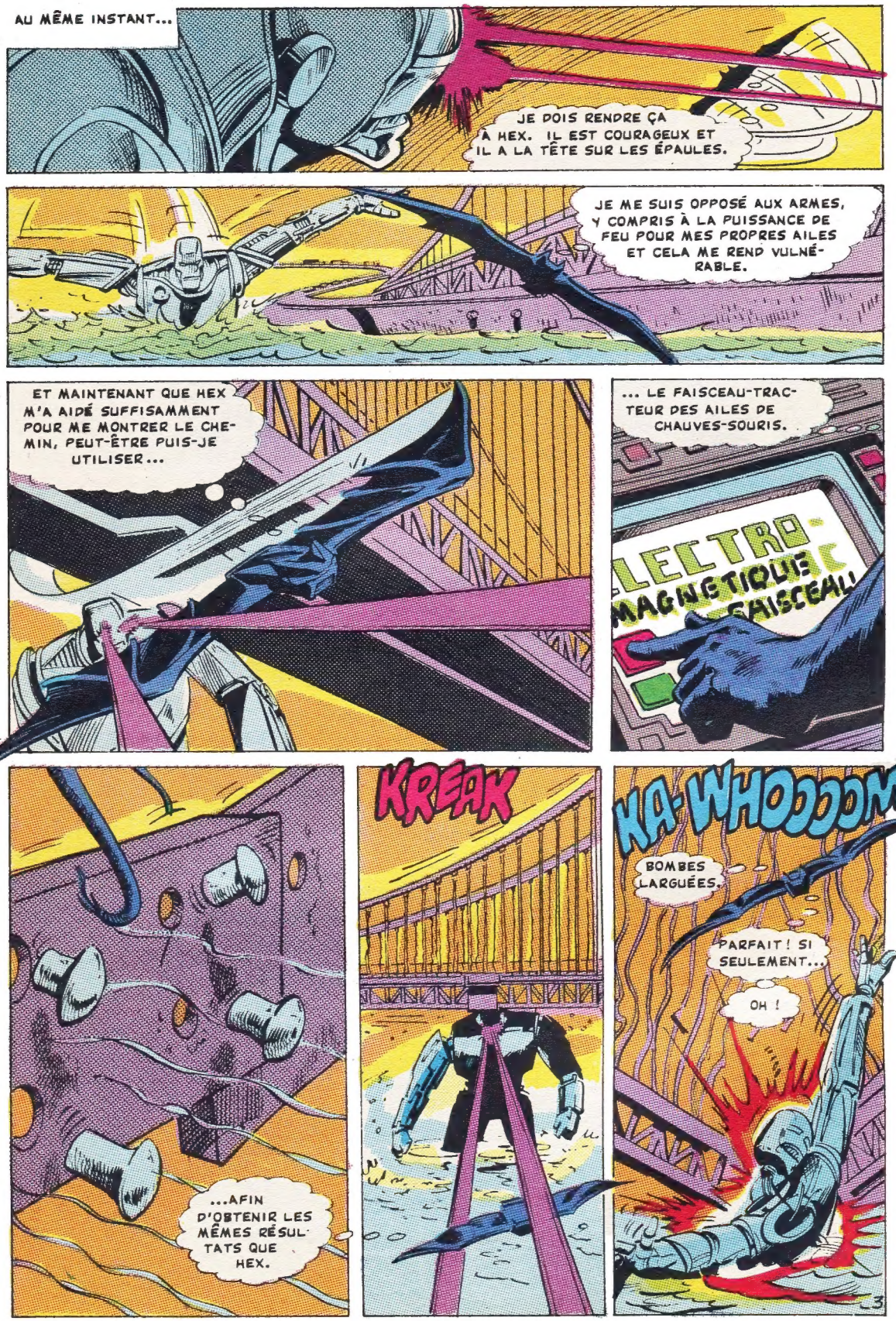






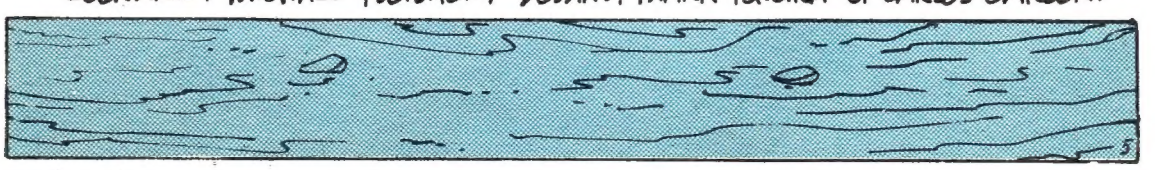


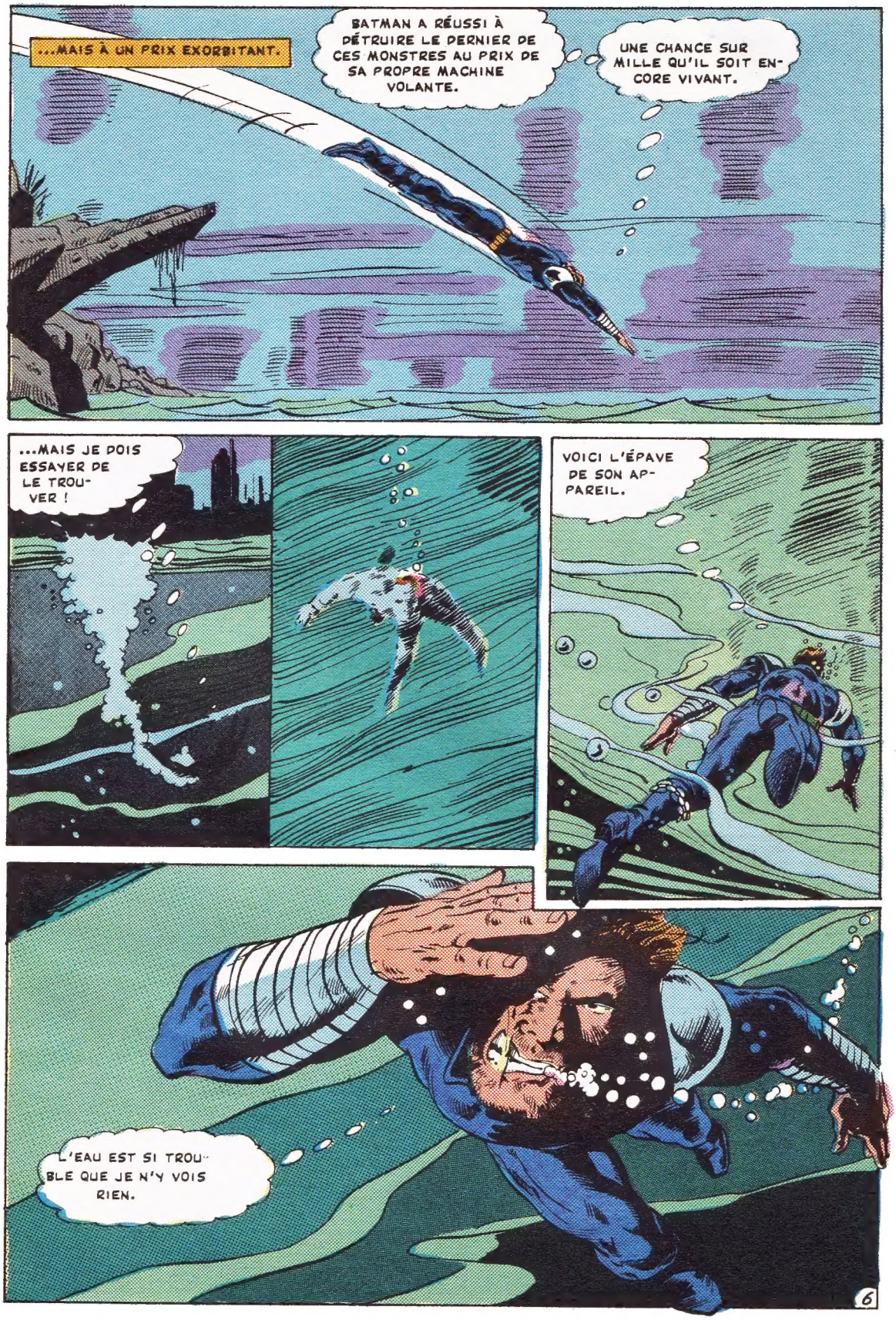
Hex 12 13. Who's Who.Copyright © 1987 D.C. Comics Inc. Tous droits réservés. Cet ouvrage est publié avec l'accord de D.C. Comics Inc. Hex et le logo D.C. sont des marques déposées. Copyright © 8-1987 ARÉDIT. Toutes requêtes doivent être adressées à D.C Comics Inc. chez Arédit, 357 Bd Gambetta 59200 Tourcoing. Dépôt légal : 8 - 1987. Imprimé en Italie par Perissi Vignate Milan

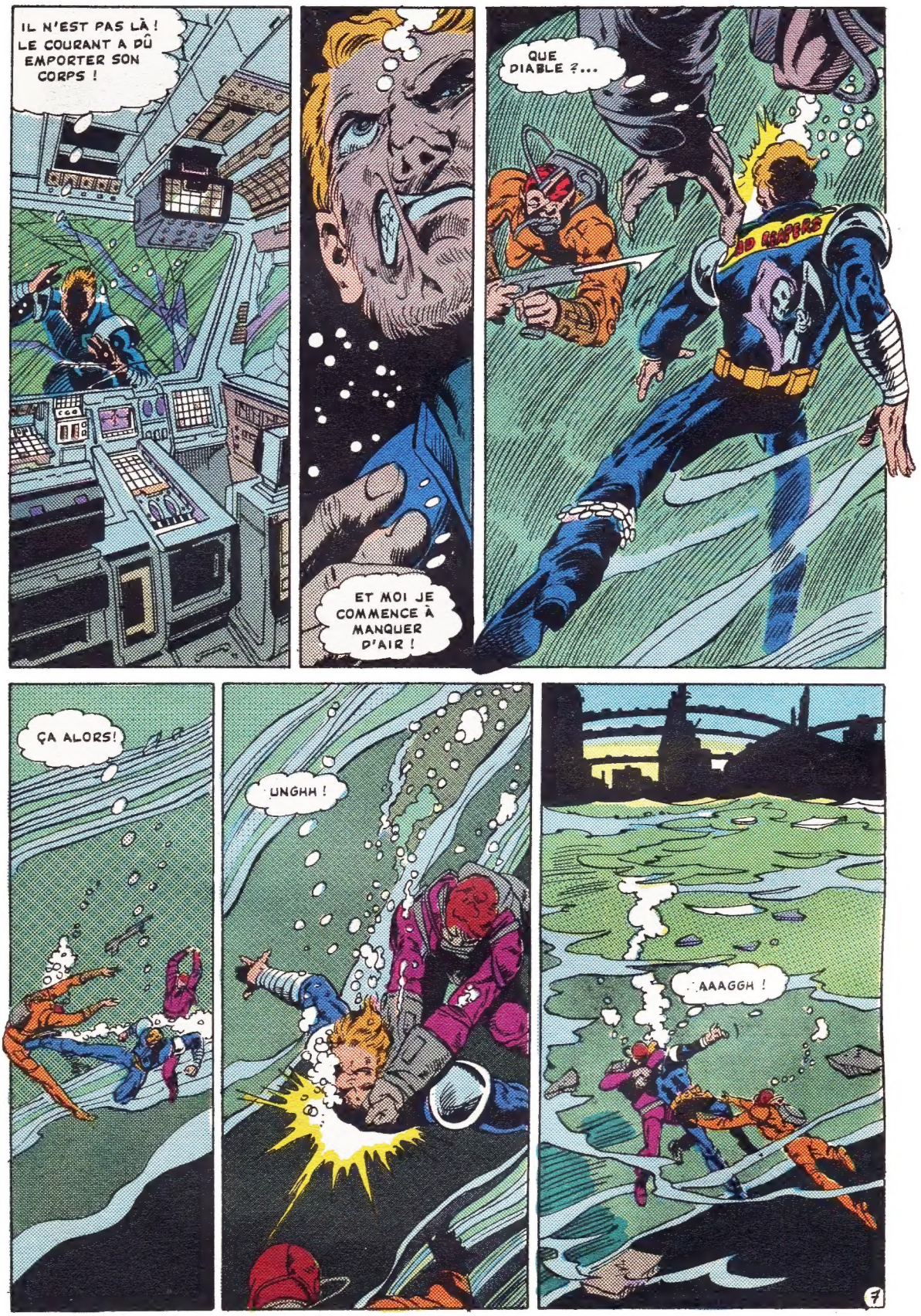

AU MÊME INSTANT...
JE DOIS RENDRE ÇA À HEX. IL EST COURAGEUX ET IL A LA TÊTE SUR LES ÉPAULES.
JE ME SUIS OPPOSÉ AUX ARMES, Y COMPRIS À LA PUISSANCE DE FEU POUR MES PROPRES AILES ET CELA ME REND VULNÉRABLE.
ET MAINTENANT QUE HEX M'A AIDÉ SUFFISAMMENT POUR ME MONTRER LE CHEMIN, PEUT-ÊTRE PUIS-JE UTILISER...
... LE FAISCEAU-TRACTEUR DES AILES DE CHAUVES-SOURIS.
...AFIN D'OBTENIR LES MÊMES RÉSULTATS QUE HEX.
KREAK
KA-WHOOOOM
BOMBES LARGUÉES.
PARFAIT ! SI SEULEMENT...
OH !
3

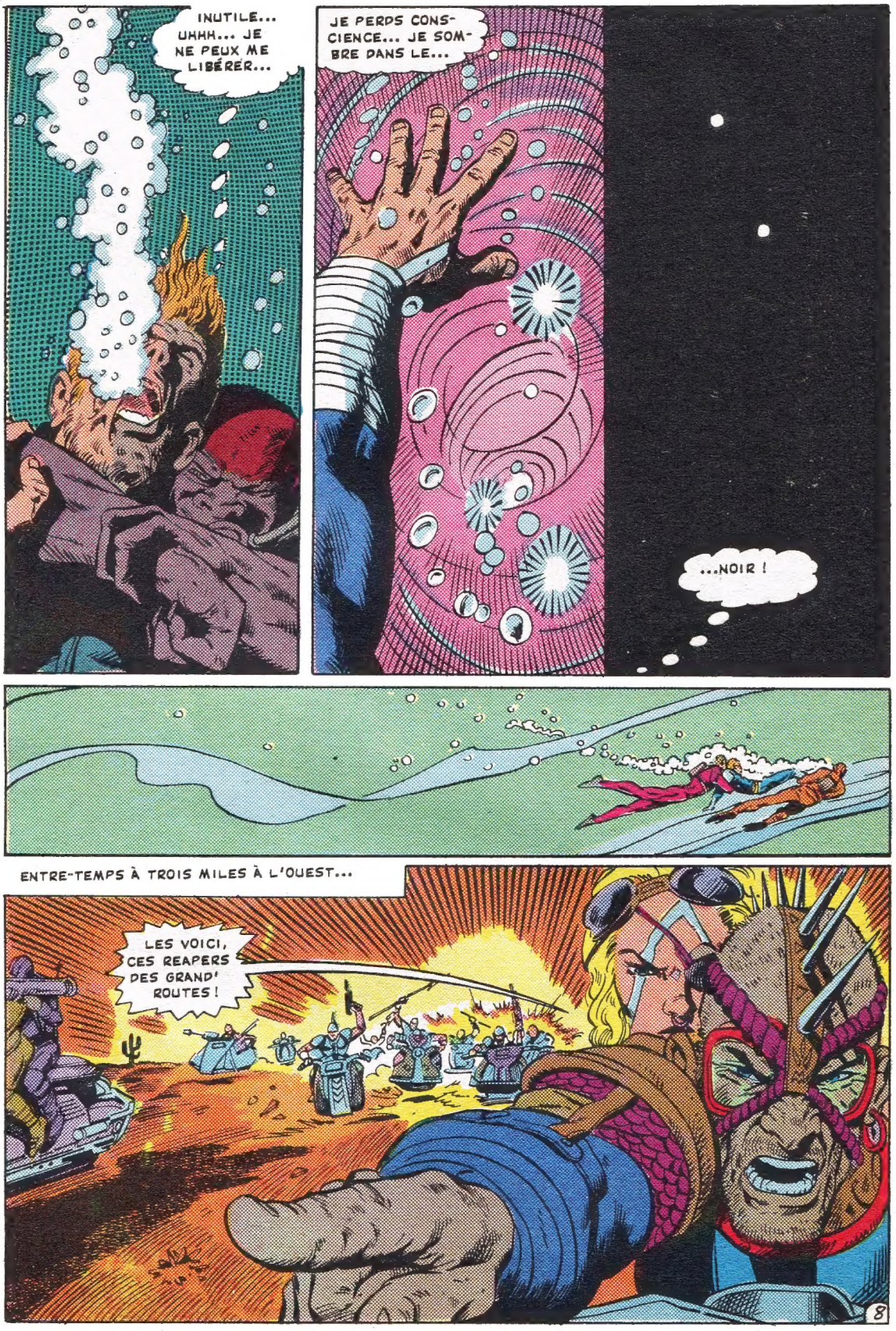
LE DERNIER TERMINATOR EST EN TRAIN D'UTILISER SES LASERS CONTRE CE COMPLEXE DE MAISONS.
DES FAMILLES INNOCENTES MOURRONT.
C'EST MOI QUI AI DÉCIDÉ DE NE PAS INSTALLER DES LASERS SUR LES AILES. C'EST DONC À MOI DE STOPPER CETTE CRÉATURE.
HÉ ! LA CENTRALE DE L'HUDSON.
J'AURAIS INTÉRÊT À MINUTER CELA !
KA-ZAAAAKKT
GAGNÉ ! IL EXPLOSERA D'UN INSTANT À L'AUTRE.
MAIS JE NE SUIS PAS EN GRANDE FORME NON PLUS.
VA-ZZZLAAAK
JE VAIS PLONGER !
4

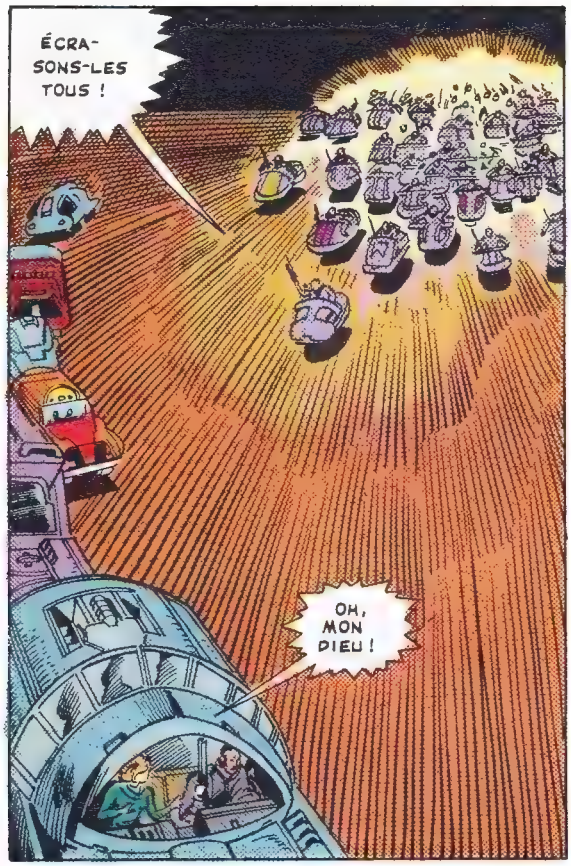
SCÉNARIO: MICHAEL FLEISHER. DESSINS: MARK TEXEIRA ET CARLOS GARZON.

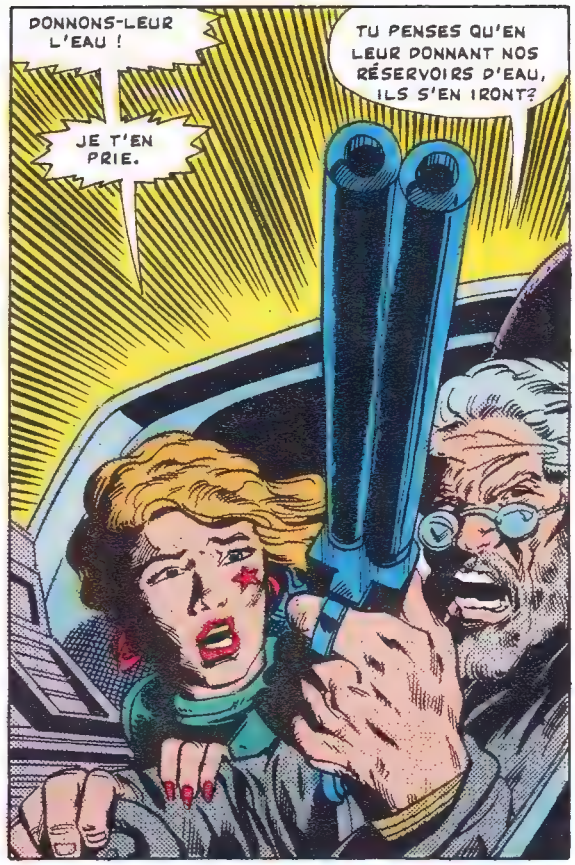



...MAIS À UN PRIX EXORBITANT.
BATMAN A RÉUSSI À DÉTRUIRE LE DERNIER DE CES MONSTRES AU PRIX DE SA PROPRE MACHINE VOLANTE.
UNE CHANCE SUR MILLE QU'IL SOIT ENCORE VIVANT.
...MAIS JE DOIS ESSAYER DE LE TROUVER !
VOICI L'ÉPAVE DE SON APPAREIL.
L'EAU EST SI TROUBLE QUE JE N'Y VOIS RIEN.
6


IL N'EST PAS LÀ ! LE COURANT A DÛ EMPORTER SON CORPS !
ET MOI JE COMMENCE À MANQUER D'AIR !
QUE DIABLE ?...
BAD REAPERS
ÇA ALORS!
UNGHH !
AAAGGH !
7

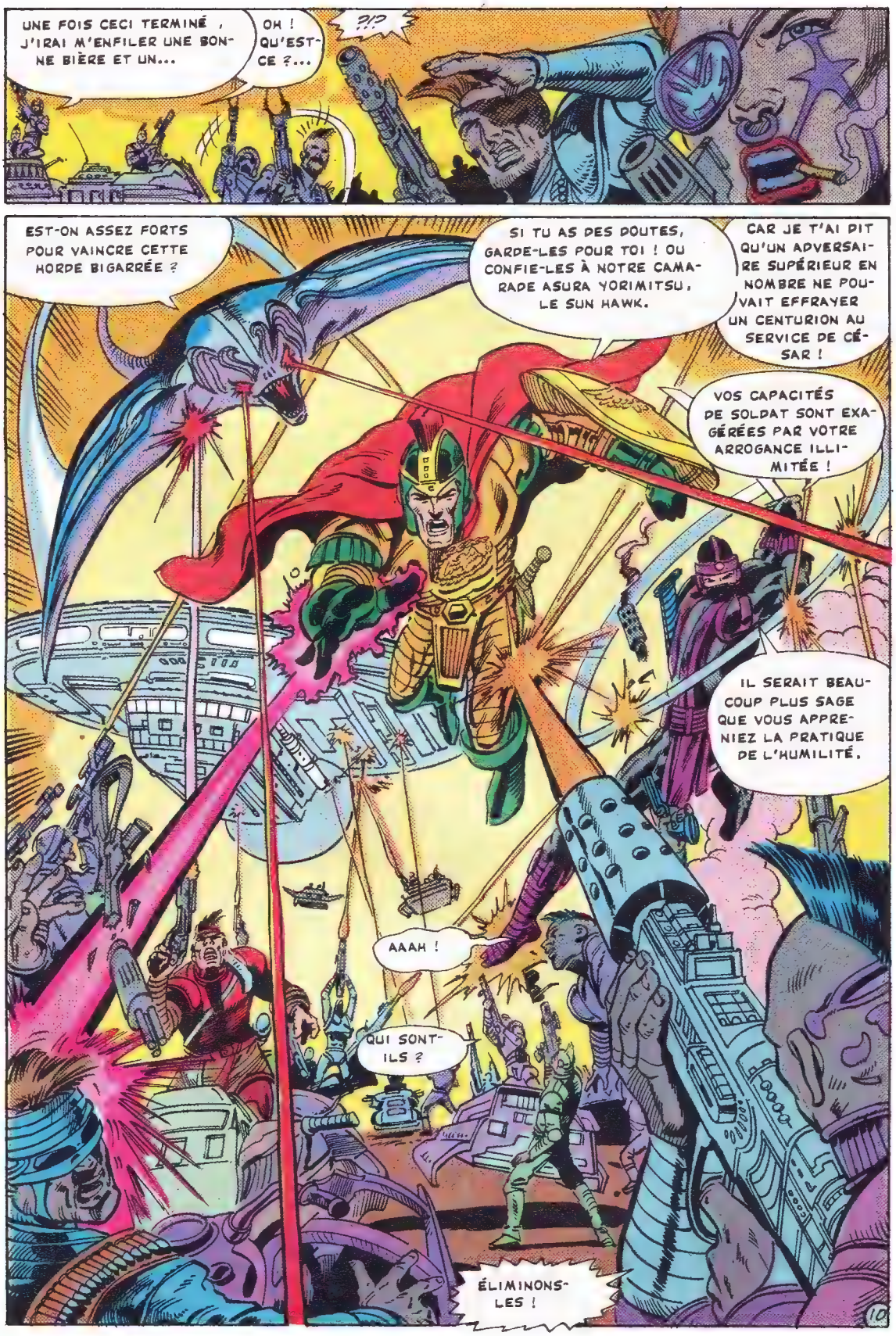

INUTILE... UHHH... JE NE PEUX ME LIBÉRER...
JE PERDS CONSCIENCE... JE SOMBRE DANS LE...
...NOIR !
ENTRE-TEMPS À TROIS MILES À L'OUEST...
LES VOICI, CES REAPERS DES GRAND' ROUTES !
8


ÉCRA-
SONS-LES
TOUS !
OH,
MON
DIEU !


DONNONS-LEUR
L'EAU !
JE T'EN
PRIE.
TU PENSES QU'EN
LEUR DONNANT NOS
RÉSERVOIRS D'EAU,
ILS S'EN IRONT?

ENCERCLONS LES
VOITURES !

WHOOOOH
MONTRONS-LEUR
COMMENT NOUS POU-
VONS NOUS BAT-
TRE !
HA HA
HAAAAA !
N'ESSAYEZ PAS DE
VOUS ÉCHAPPER !... NOUS
VOUS TENONS !
9


UNE FOIS CECI TERMINÉ, J'IRAI M'ENFILER UNE BONNE BIÈRE ET UN...
OH ! QU'EST-CE ?...
?!?
EST-ON ASSEZ FORTS POUR VAINCRE CETTE HORDE BIGARRÉE ?
SI TU AS DES DOUTES, GARDE-LES POUR TOI ! OU CONFIE-LES À NOTRE CAMARADE ASURA YORIMITSU, LE SUN HAWK.
CAR JE T'AI DIT QU'UN ADVERSAIRE SUPÉRIEUR EN NOMBRE NE POUVAIT EFFRAYER UN CENTURION AU SERVICE DE CÉSAR !
VOS CAPACITÉS DE SOLDAT SONT EXAGÉRÉES PAR VOTRE ARROGANCE ILLIMITÉE !
IL SERAIT BEAUCOUP PLUS SAGE QUE VOUS APPRENIEZ LA PRATIQUE DE L'HUMILITÉ.
AAAH !
QUI SONT-ILS ?
ÉLIMINONS-LES !
10

FRAPPE DUR, VIKING, JE TE REJOINDRAI AU SOL DÈS QUE JE TROUVERAI UN ENDROIT OÙ POSER ÇA.
HAHAAA ! STARDKAD TE REMERCIE.
COMMENT UN VIKING PEUT-IL ESPÉRER ATTEINDRE LE WALHALLA ALORS QU'IL S'ATTARDE AU COMBAT ?
J'AI PENSÉ QUE LA GUERRE AU VIETNÂM ÉTAIT ÉTRANGE, MAIS CE COMBAT EST ENCORE PLUS ÉTRANGE !
SON ARMURE EST BLINDÉE !
HA ! MÊME L'ARMURE DE MON ARRIÈRE-GRAND-PÈRE SUFFIRAIT CONTRE DES VERMINES DE VOTRE ESPÈCE !
GNNGHH!
PRUDENCE, CENTURION. AU CAS OÙ TU AURAIS OUBLIÉ...
...LE MAÎTRE LES VEUT VIVANTS !
INUTILE DE ME FAIRE DES REPROCHES AU SUJET DE CES SOLDATS CIVILISÉS. C'EST LA RACE APRÈS TOUT QUI A GAGNÉ UNE RÉPUTATION DE TUEURS.

À CHAQUE COMBAT, JE PRIE POUR UNE MORT HONORABLE !
MAIS MÊME QUAND JE SUIS SEUL, ET DÉPASSÉ PAR LE NOMBRE...
AAARGH!
...C'EST MA DESTINÉE D'ÊTRE TOUJOURS FRUSTRÉ.
HÉ ! QU'EST-CE QUI LUI PREND ?
IL BRILLE ! JE PEUX À PEINE LE VOIR !...
LE NINJA...OU QUOI QU'IL PUISSE ÊTRE !
IL A DISPARU !!
OH, MON DIEU !
VOUS N'ÊTES TOUS QU'UN ESSAIM DE POUX...
BADOOOOOOM
LE SOL S'OUVRE !
GASP !
CE ROYAUME TERRIEN NE REMARQUERA MÊME PAS VOTRE ABSENCE.
AAAAAAAAAAAA
12

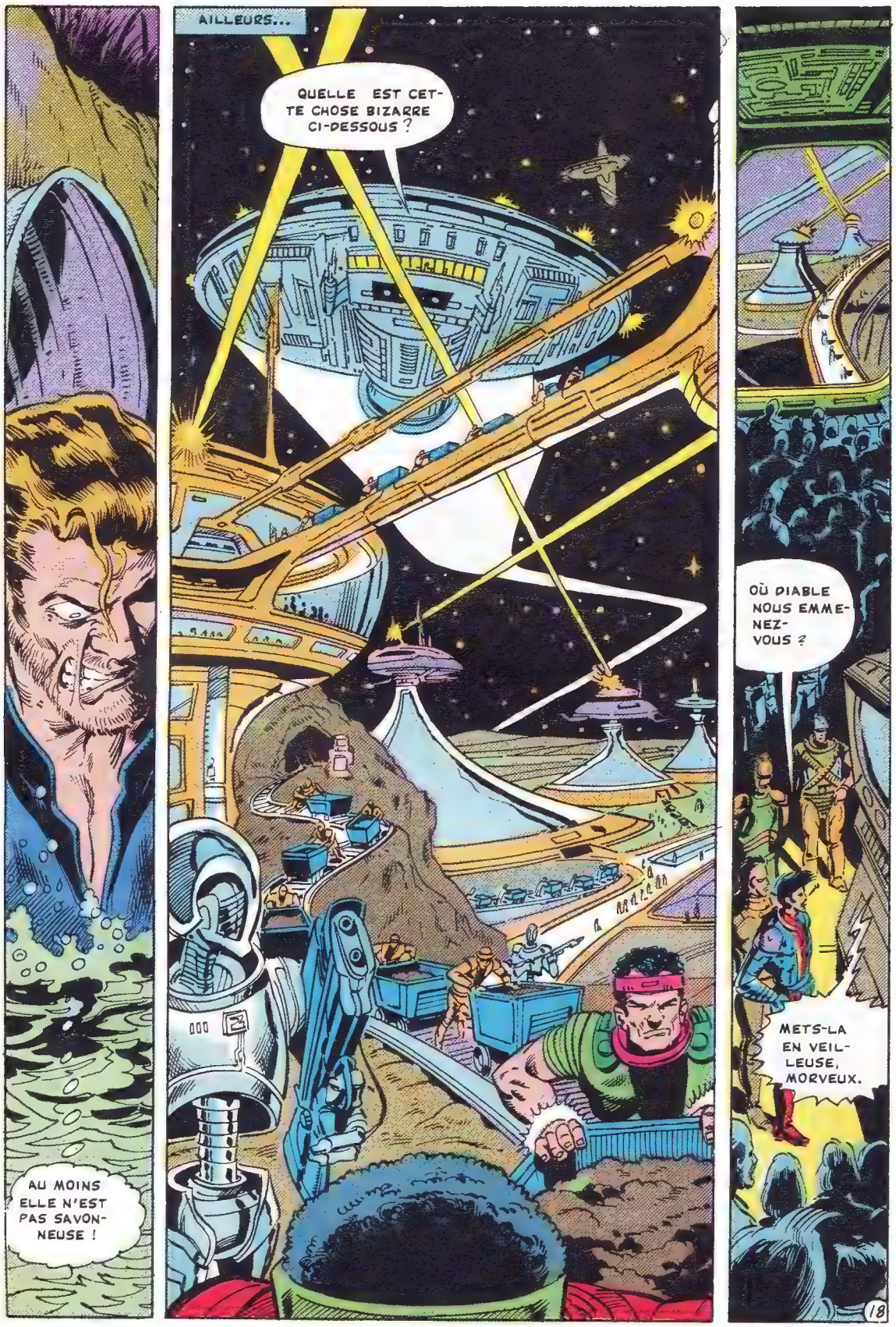
LÀ-HAUT...
CES LASERS LE BLESSENT ! IL NOUS... FUIT !
LES DÉCHARGES DE SON ARME ATTEIGNENT MES AILES !
COMME CHEF GUERRIER MAORI, J'AI SUBI LA RETRAITE IMPOSÉE PAR LE CHAMANE DE MA TRIBU, ET L'AGONIE QUE J'AI VÉCUE ÉTAIT ENCORE PLUS FORTE !
HÉ, SES YEUX SEMBLENT ANIMÉS D'UNE ÉTRANGE PUISSANCE DE FEU !
OH ! CES FAISCEAUX ONT PARALYSÉ SPIKE ET SES GARS !...
D'ICI LE TEMPS QU'ILS RÉCUPÈRENT, JE LES AURAI MIS À BORD DE NOTRE ENGIN VOLANT POUR LES LIVRER AU MAÎTRE.
AU SOL...
TON TRAVAIL EST FAIT ONI.*
NON !
* DÉMON.
NON !
OUI, MON DIABLE !
13

BIENTÔT...
VOUS, LES VAINCUS !
DEBOUT !
VOUS NOUS AVEZ SAUVÉS ! QUI...ÊTES-VOUS ?
NOUS SOMMES DES GUERRIERS !
ASURA DIT VRAI. ON EST DES SOLDATS, ENFIN C'EST CE QU'ON ÉTAIT.
HEIN ?
QUELLE ARMÉE ?
OUBLIE ÇA, TU NE ME CROIRAIS PAS.
SECOUEZ-VOUS CHIENS !
OÙ LES EMMÈNES-TU ?
ÇA NE TE REGARDE PAS !
DÈS MAINTENANT, LEURS VIES SERVIRONT UNE CAUSE UTILE !
PLUS TARD...
14

ENTRE-TEMPS.
REGARDEZ ! IL SEMBLE QU'IL ARRIVE !
UUUUHHH !
HIYA EST LÀ !
QUOI ?
TU ARRIVES POUR LE DÎNER.
C'EST RARE D'AVOIR DE LA VIANDE POUR LE DÎNER.
MON DIEU !
QUELLE EST LA VIANDE QUI ME REND TOUJOURS MALADE ?
BOF ! PEU IMPORTE ! TU AS REMARQUÉ QU'ON EST DÉJÀ MALADE !
L'EAU EST PRÊTE, DOMINIC.
15

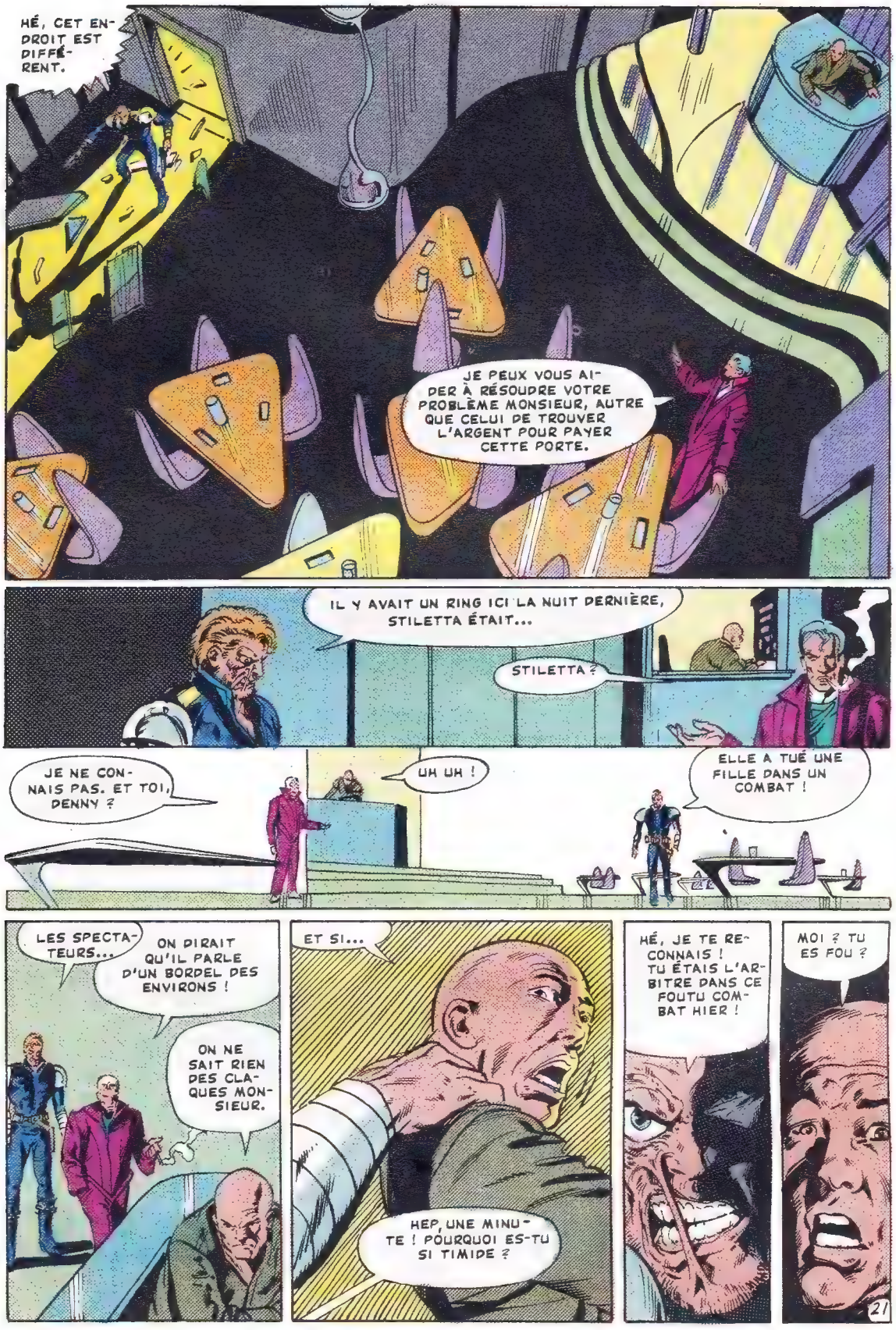
DÉCOUPONS-LE. IL N'Y A AUCUNE AUTRE FAÇON DE LE FAIRE RENTRER DANS LE POT !
J'AI DES NOUVELLES POUR TOI, FRANKENSTEIN.
C'EST MOI QUI VAIS DÉCOUPER !
THAK
ATTENTION IL...
KA-WHRAA ACCK
AAHHH !
J'IGNORE OÙ JE SUIS, ET OÙ JE SUIS CENSÉ ALLER !
CES VERMINES M'ONT ATTRAPÉ SOUS L'EAU. CETTE EAU SE DÉVERSERAIT-ELLE DANS LA RIVIÈRE ?
16

N.Y. EST TRÈS PEUPLÉE MÊME DANS MON ÉPOQUE.
CES TUNNELS CONDUIRAIENT-ILS L'EAU JUSQUE LA RIVIÈRE ?
SPLASH
SPLASH
SPLASH
INUTILE DE THÉORISER !
J'APPRENDRAI LA VÉRITÉ VITE ASSEZ.
ROAD RED
JE PÉTESTE L'EAU !
17


AILLEURS...
QUELLE EST CETTE CHOSE BIZARRE CI-DESSOUS ?
AU MOINS ELLE N'EST PAS SAVONNEUSE !
OÙ DIABLE NOUS EMMENEZ-VOUS ?
METS-LA EN VEILLEUSE, MORVEUX.
18

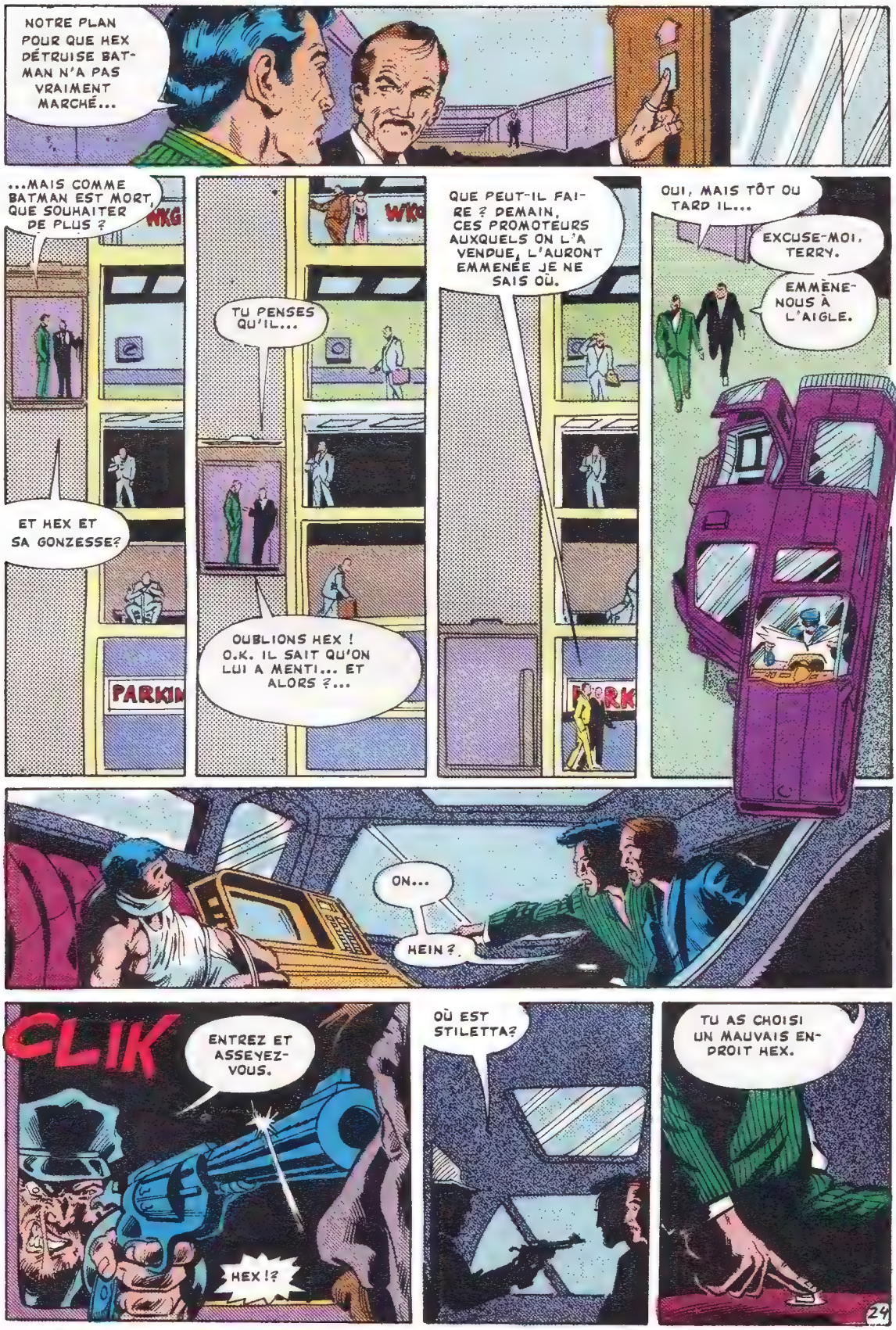
OU JE...
INUTILE D'EFFRAYER NOTRE CAPTIF STARKAD. SA FUREUR PROUVE QU'IL EST TIMIDE.
QUANT À TOI, SOIS PATIENT !
TON DESTIN ET CELUI DE TES COPAINS TE SERONT RÉVÉLÉS.
EN VÉRITÉ, PEU APRÈS...
BON SANG, REGARDEZ !
LES ESCLAVES POUSSANT DES CHARRETTES DE MINERAI !
QUE FONT-ILS ICI ?
CE QUE VOUS FEREZ BIENTÔT.
VOUS ALLEZ NOUS TRANSFORMER EN ESCLAVES ?!
19

N.Y...
OUF ! CES CAUCHEMARS SONT FINIS.
TANT PIS POUR BATMAN, MALGRÉ TOUT, JE L'AIMAIS BIEN.
MAIS JE FERAIS MIEUX DE L'OUBLIER.
LA PERSONNE DONT J'AI À ME SOUCIER EST...
...STILETTA.
VOICI L'ENDROIT OÙ J'AI TROUVÉ STILETTA ET OÙ DEUX GARS M'ONT SAUTÉ DESSUS.
RENDEZ-VOUS
AVE.
ESTAURANT
CLOSED
MAIS LA NUIT DERNIÈRE JE N'ÉTAIS PAS ASSEZ PUISSANT.
JE VAIS RECTIFIER CELA.
KA-WHACK

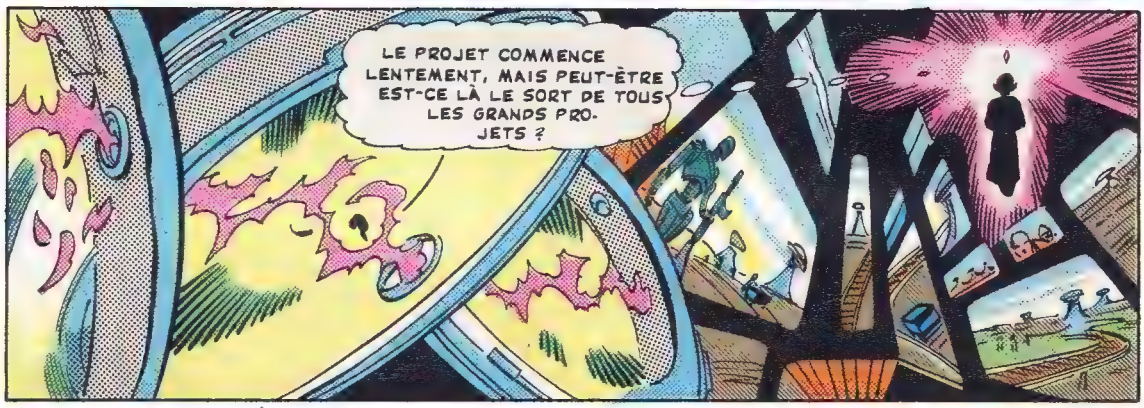

HÉ, CET ENDROIT EST DIFFÉRENT.
JE PEUX VOUS AIDER À RÉSOUDRE VOTRE PROBLÈME MONSIEUR, AUTRE QUE CELUI DE TROUVER L'ARGENT POUR PAYER CETTE PORTE.
IL Y AVAIT UN RING ICI LA NUIT DERNIÈRE, STILETTA ÉTAIT...
STILETTA ?
JE NE CONNAIS PAS. ET TOI, DENNY ?
UH UH !
ELLE A TUÉ UNE FILLE DANS UN COMBAT !
LES SPECTATEURS...
ON DIRAIT QU'IL PARLE D'UN BORDEL DES ENVIRONS !
ON NE SAIT RIEN DES CLAQUES MONSIEUR.
ET SI...
HEP, UNE MINUTE ! POURQUOI ES-TU SI TIMIDE ?
HÉ, JE TE RECONNAIS ! TU ÉTAIS L'ARBITRE DANS CE FOUTU COMBAT HIER !
MOI ? TU ES FOU ?
21

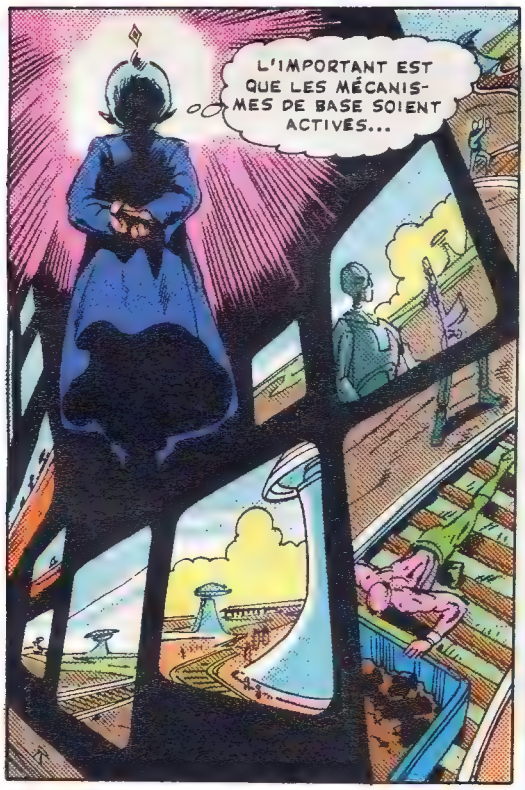
JE...
HUM ! IL Y A DE PRÔLES DE BOUTONS À APPUYER ICI.
À QUOI SERT CELUI-LÀ ?
RENDEZVOUS AVE. RESTAURANT
QUOI ?
KIT KAT KLUB
DES CRAPAUDS-SAUTEURS.
OÙ EST STILETTA ?
JE NE CONNAIS AUCUNE... STI...
CLIK
SPITFIRE ALORS ?... DIS-MOI OÙ ELLE EST ?
ON L'IGNORE ! AUSTIN ET INGALLS, LES PROPRIÉTAIRES DE CE CLUB L'ONT KIDNAPPÉE ET VENDUE À DES TENANCIERS DE BORDEL !
AUSTIN ET INGALLS ! OÙ SONT-ILS ?
22

ILS FONT PARTIE DE LA COMMISSION DU CARTEL. MAINTENANT QUE BATMAN A ÉTÉ ÉCARTÉ, ILS TIENNENT UN COLLOQUE.
...POUR DÉMANTELER N.Y.
TOUT A PLUTÔT BIEN MARCHÉ POUR NOUS.
EXACT. NOS ROBOTS ONT ÉTÉ DÉTRUITS, MAIS AVEC BATMAN ÉLIMINÉ, JE PEUX DIRE QU'ON S'EN SORT BIEN.
VOUS CONNAISSEZ TOUS VOTRE ZONE PERSONNELLE D'OPÉRATIONS.
...NOUS NOUS RENCONTRERONS PROCHAINEMENT POUR DISCUTER DES ACTIVITÉS LES PLUS APPROPRIÉES...
... À CHAQUE ZONE. ET MAINTENANT...
THAK
...LA SÉANCE DE CETTE COMMISSION DU CARTEL EST LEVÉE.
JE T'OFFRE UN VERRE, TERRY ?
BONNE IDÉE.
23


NOTRE PLAN POUR QUE HEX DÉTRUISE BATMAN N'A PAS VRAIMENT MARCHÉ...
...MAIS COMME BATMAN EST MORT, QUE SOUHAITER DE PLUS ?
ET HEX ET SA GONZESSE?
TU PENSES QU'IL...
OUBLIONS HEX ! O.K. IL SAIT QU'ON LUI A MENTI... ET ALORS ?...
QUE PEUT-IL FAIRE ? DEMAIN, CES PROMOTEURS AUXQUELS ON L'A VENDUE, L'AURONT EMMENÉE JE NE SAIS OÙ.
OUI, MAIS TÔT OU TARD IL...
EXCUSE-MOI, TERRY.
EMMÈNE-NOUS À L'AIGLE.
ON...
HEIN ?.
CLIK
ENTREZ ET ASSEYEZ-VOUS.
HEX !?
OÙ EST STILETTA?
TU AS CHOISI UN MAUVAIS ENDROIT HEX.
24

IL Y A PLEIN DE SOLDATS..
...AUTOUR DE CET HOVO-CAR.
TU PEUX CRACHER TA...
...PUISSANCE DE FEU.
TU ES MORT...
AAAHH !
CHOKE.
SCREEEECCH
QUE DIABLE...
KRAAAASSH
APRÈS EUX !





FIN DE L'ÉPISODE.

INFORMATIONS PERSONNELLES

Alter ego : néant
Occupation : esprit libre
Situation matrimoniale : célibataire
Famille connue : inexistante
Membre du groupe : néant
Base d'opérations : San Francisco
1ère apparition : Brother Power n° 1
Taille : 1,82 m Poids : 68 kg
Yeux : bleus Cheveux : blonds

HISTOIRE

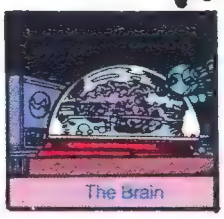
Vers la fin des années soixante, un groupe de hippies vivant d'un atelier de tailleur abandonné, mit quelques vieux vêtements à sécher sur un mannequin poussiéreux. Oublié à côté d'un vieux radiateur de fer durant plusieurs mois, le mannequin absorba de la poussière, des rayons et des huiles de machines. La chaleur du soleil et celle du radiateur le réchauffèrent et une nuit, au cours d'un violent orage magnétique, un éclair attiré par le radiateur de fer frappa le mannequin, transformant la poussière et les produits chimiques qu'il avait absorbés pour faire du tout une forme unique de vie artificielle. En découvrant que le mannequin était vivant et qu'il possédait une force extraordinaire, les jeunes hippies le baptisèrent Brother Power.
Au cours des mois suivants, les hippies éduquèrent Brother Power, lui apprirent à parler et l'envoyèrent à l'école. Brother Power entreprit de découvrir le secret de sa propre existence.
Au cours de ses aventures, Brother Power tenta de se faire élire au congrès, fut emprisonné comme faux phénomène de cirque, et il fut forcé à travailler à la chaîne par le méchant lord Sliderule. En essayant d'échapper à Sliderule et à la police, Brother Power se cacha dans un missile expérimental et fut expédié en orbite autour de la Terre. Il s'y trouve actuellement et attend... attend...

ARMES ET POUVOIRS

N'étant pas vivant mais forme unique de pseudovie, Brother Power est en fait une poupée de chiffons, soutenue par une armature interne en fil de fer. Il est donc extrêmement flexible et insensible à la douleur. La charge électrique qui l'a animé lui a donné une force énorme et pourtant, malgré la puissance dont il dispose, Brother Power est, par formation et par nature, un pacifiste et il fait l'impossible pour éviter le combat à mains nues.

Cette page est extraite de WHO'S WHO.

LA FRATERNITÉ DU MAL


The Brain

Monsieur Mallah

Madame Rouge

Garguax

Général Immortus

HISTOIRE

Organisation secrète de vilains à super-pouvoirs visant au contrôle total de la Terre, la Fraternité du Mal a été organisée par l'être mystérieux appelé le Cerveau.

Avec Monsieur Mallah, le singe super-intelligent qui l'assiste, le Cerveau a trouvé une jeune actrice parisienne nommée Laura de Mille, laquelle souffrait d'un comportement schizophrénique dû à un accident de voiture. Grâce aux incroyables machines du Cerveau, l'aspect positif du caractère de Laura de Mille fut expurgé de son esprit, n'y laissant que la malfaisance pure.

Rebaptisé par Madame Rouge, de Mille rejoignit le Cerveau et Mallah pour former le noyau de la Fraternité du Mal aux origines. Le Q.G. de la Fraternité fut installé dans une école féminine parisienne, « l'école des filles » soi-disant dirigée par Madame Rouge.

Tandis que la Fraternité établissait sa réputation par des attaques répétées contre la Patrouille Z, le Cerveau opéra de nouveau Madame Rouge, lui donnant le pouvoir d'allonger son corps puis de se reformer, prenant ainsi l'apparence de n'importe qui, à son choix.

Un temps, la Fraternité s'unit aux autres ennemis de la Patrouille Z comme le général Immortus ou Garguax. Mais Immortus quitta vite la Fraternité et plusieurs mois plus tard, Garguax fut vaincu et ramené sur sa planète natale.

Au cours de leurs confrontations, Madame Rouge sentit naître un sentiment de plus en plus fort pour le Dr Niles Caulder, chef de la Patrouille Z. Ce sentiment était partagé par Caulder qui avait appris ce qu'était le passé de Rouge et tentait de l'arracher au contrôle mental exercé par le Cerveau.

Il y réussit enfin, mais Madame Rouge se vit déchirée entre son amour pour Niles Caulder et la puissante attraction du Cerveau. Cette tension fut trop forte pour sa fragile mentalité et Madame Rouge craqua complètement. S'alliant au colonel Zahl, un ancien nazi, Rouge parut détruire ses anciens partenaires puis exigea une rançon de la Patrouille Z capturée. Plutôt que

d'être ainsi utilisés, Caulder et la Patrouille Z choisirent de se sacrifier pour sauver la population d'une petite bourgade de Nouvelle Angleterre. Voir périr ainsi l'homme qu'elle avait aimé poussa Madame Rouge encore plus avant dans la folie irréversible.

Bien qu'on les ait cru morts, le Cerveau et Mallah avaient survécu à la terrible attaque de Madame Rouge. Ils se cachèrent durant des années, cherchant de par le monde une nouvelle Fraternité du Mal. Ce faisant, ils découvrirent bon nombre d'êtres à superpouvoirs qui étaient disposés à se joindre à leur groupe toujours grandissant. De Saint-Tropez, en France, vint Emil Lasalle, qui possédait le pouvoir de téléportation instantanée et se faisait appeler Warp.

De Londres vint Angela Hawkins III, membre de l'aristocratie britannique qui possèdait le pouvoir d'introduire la terreur pure dans les pensées de ses adversaires. Le Cerveau la surnomma Phobia.

En Haïti, le Cerveau et Mallah rencontrèrent Jean-Louis Droo, un expert en ordinateurs qui avait mélangé la science moderne à l'antique vaudou de son pays. Avec une poupée transistorisée et des aiguilles électroniques, Droo peut affecter n'importe quelle partie du corps d'un adversaire. Comme les vieux sorciers avant lui, Droo prit le nom de Houngan.

De Berlin est, vint Otto von Furth, un mineur qui avait été utilisé par le malfaisant colonel Zahl comme cobaye pour des expériences. La chair de son corps avait été chimiquement altérée pour devenir protoplasme instable de sorte qu'il pouvait incinérer quelqu'un d'un simple contact. Le Cerveau donna à ce hideux personnage le nom de Plasmus.

Avec leur nouvelle Fraternité, le Cerveau et Mallah poursuivirent enfin Madame Rouge et Zahl en Afrique, où, durant une bataille avec les nouveaux Jeunes Titans, Madame Rouge et Zahl payèrent finalement leurs crimes de leurs vies.

Actuellement, tous les membres de la Nouvelle Fraternité du Mal sont toujours en liberté.

Cette page est extraite de WHO'S WHO.

BUG-EYED BANDIT

INFORMATIONS PERSONNELLES

Alter ego : Bertram Larvan
Occupation : entomologiste, inventeur amateur et, maintenant, criminel professionnel
Situation matrimoniale : célibataire
Famille connue : néant
Membre du groupe : néant
Base d'opérations : Ivy Town
1ère apparition : The Atom n° 26
Taille : 1,85 m Poids : 85 kg
Yeux : bleus Cheveux : noirs

HISTOIRE

Inventeur amateur, Bertram Larvan conçut un insecte mécanique contrôlant les insectes, oiseaux ou animaux vivant aux dépens de l'homme. Larvan était sûr d'avoir ainsi fait fortune mais, sans appuis financiers, il ne put construire un prototype de son robot insectoïde et, sans un prototype de ce robot, personne ne voulut lui accorder des appuis financiers.
Larvan décida alors de voler l'argent nécessaire à son invention.
Il utilisa l'insecte-robot qu'il avait construit avec l'argent volé pour en voler encore et bâtit ainsi une véritable armée de robots insectoïdes, déclenchant une vague criminelle qui attira sur lui l'attention de Ray Palmer, Atom.
Sous son déguisement de Bug-Eyed Bandit, Larvan découvrit accidentellement l'identité secrète d'Atom et, grâce à cela, il tenta de détruire notre Puissant Minuscule. Mais ce fut en vain et Larvan, maintenant frappé d'amnésie, purge une longue peine de prison.

ARMES ET POUVOIRS

Combattant de valeur moyenne, Larvan a d'énormes connaissances en entomologie et en électronique, ce qui lui a permis de construire une armée d'insectes superpuissants. Ainsi, le cerf-volant de Larvan peut ronger l'acier massif alors que son araignée peut tisser une toile supportant le poids d'un homme adulte.
Larvan a également mis au point un gaz destructeur de la mémoire dont il a d'ailleurs finalement été victime.

Cette page est extraite de WHO'S WHO.

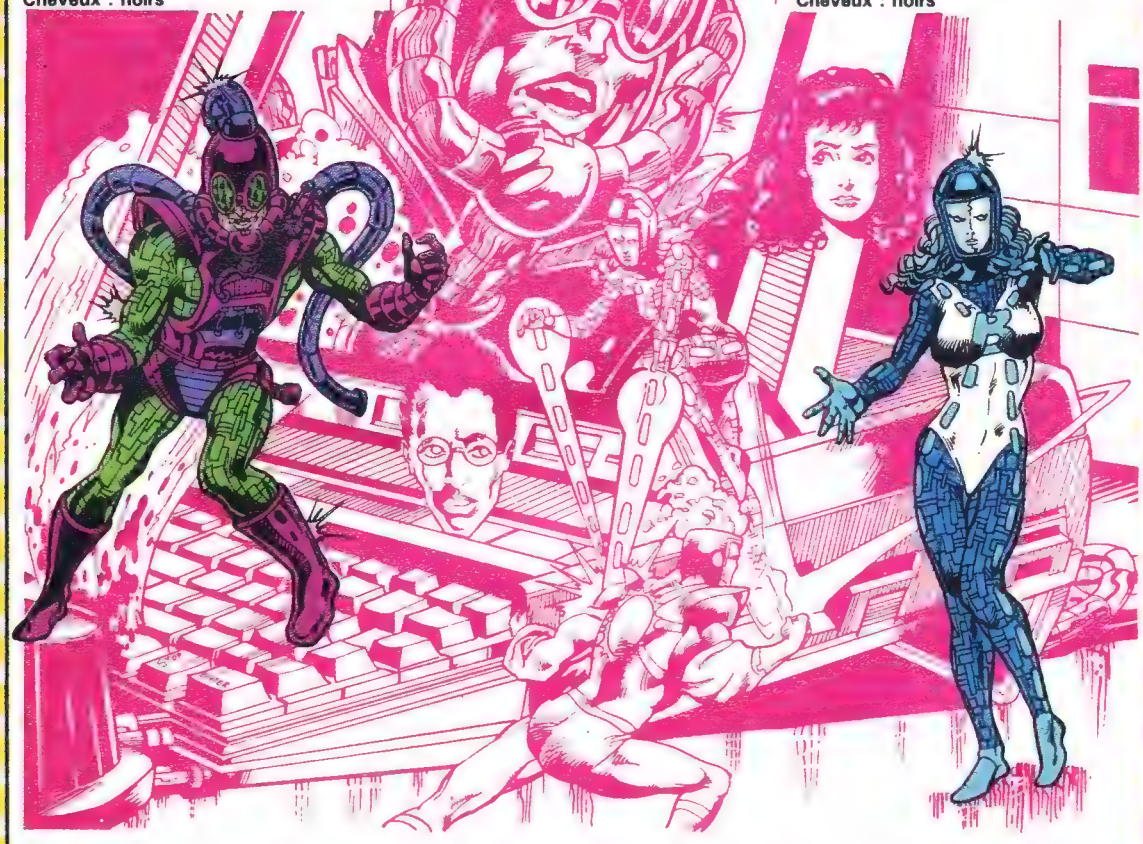
BUG ET BYTE

INFORMATIONS PERSONNELLES

Alter ego : Bernard (Barney) Bonner
Occupation : lycéen
Situation matrimoniale : célibataire
Famille connue : Frank Bonner (père), Belle Haney Bonner (mère), Blythe Bonner (sœur)
Membre du groupe : néant
Base d'opérations : New York
1ère apparition : Fury of Firestorm n° 24
Taille : variable (Barney : 1,77 m)
Poids : variable (Barney : 72 kg)
Yeux : rouges (Barney : bleus)
Cheveux : noirs

INFORMATIONS PERSONNELLES

Alter ego : Blythe Bonner
Occupation : lycéenne
Situation matrimoniale : célibataire
Famille connue : Frank Bonner (père), Belle Haney Bonner (mère), Barney Bonner (frère)
Membre du groupe : néant
Base d'opérations : New York
1ère apparition : Fury of Firestorm n° 23
Taille : variable (Blythe : 1,65 m)
Poids : variable (Blythe : 54 kg)
Yeux : blancs (Blythe : bleus)
Cheveux : noirs



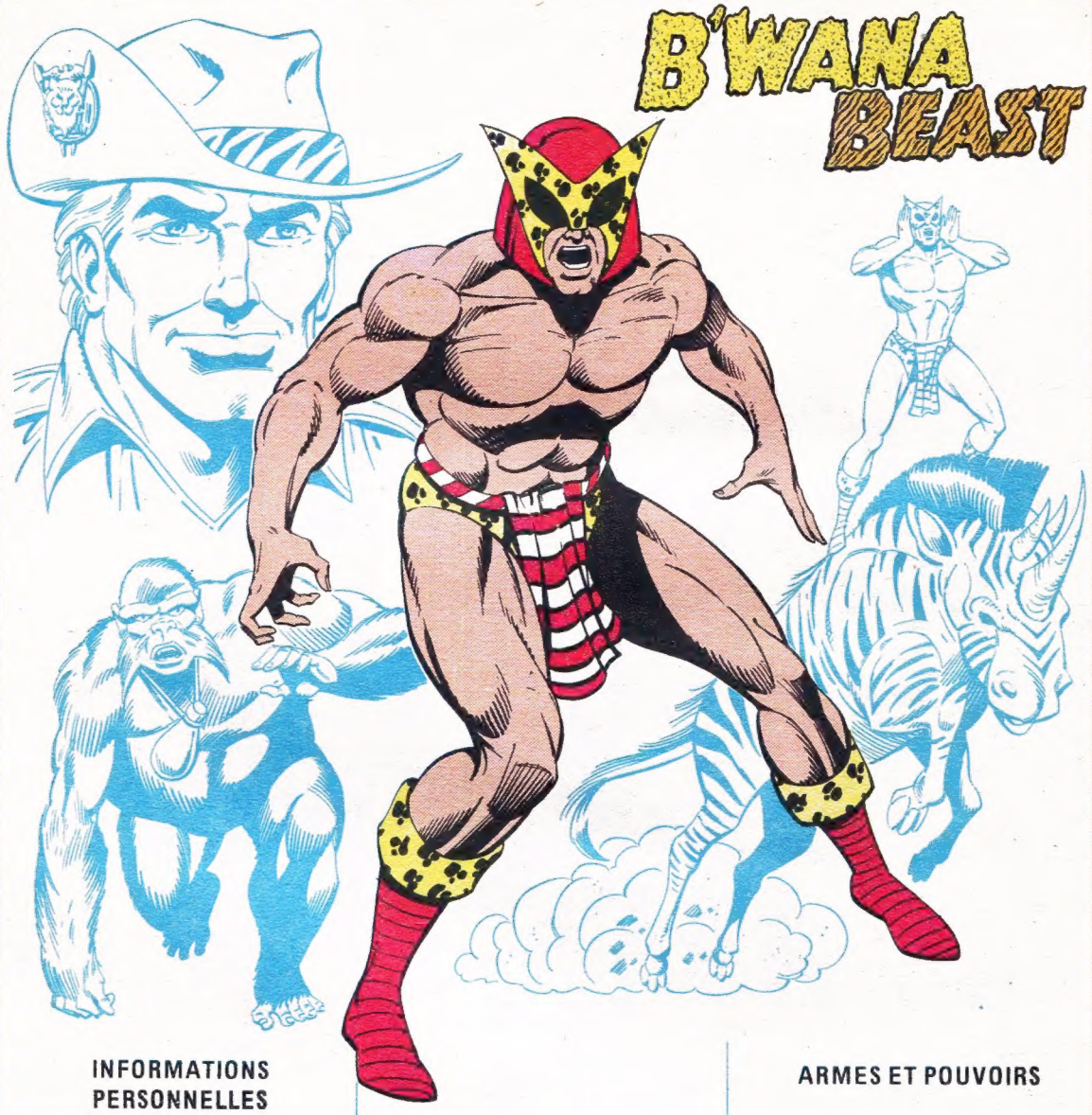
HISTOIRE

Il y a dix ans, Belle Haney Bonner essayait de concilier une carrière à plein temps dans la conception d'ordinateurs avec l'éducation de son fils et de sa fille. Pour cela, elle avait transformé le garage familial en atelier. Un jour, tandis que Belle travaillait dans son garage-atelier, ses enfants, Blythe et Barney touchèrent accidentellement et ensemble un câble alimenté qui déchargea des milliers de volts dans les deux jeunes corps sans que Belle puisse les protéger.
Bien que les enfants aient été indemnes en apparence, Frank Bonner reprocha cet incident à sa femme et la chassa de chez lui. Belle Haney Bonner ne revit pas ses enfants durant presque dix ans. Elle avait repris son nom de jeune fille et un emploi à Concordance Research tandis que Frank se mettait à boire pour noyer son chagrin.
Les deux enfants en vinrent à détester leur mère dont ils se croyaient abandonnés. Quand ils découvrirent que les effets à long terme de leur accident leur avaient donné des superpouvoirs, ils créèrent les identités costumées de Bug et Byte dans l'intention de détruire leur mère. Leur tentative de meurtre fut déjouée par le duo nucléaire Firestorm Firehawk. Mais, durant leur fuite, Byte attaqua son propre frère, le laissant mentalement déséquilibré. Ironiquement, cette tragédie familiale allait réconcilier Belle et Frank Bonner.

ARMES ET POUVOIRS

A cause de l'accident, Blythe Bonner peut, comme Byte, se transformer en électricité pure, se couler au long des lignes pour se transporter et créer à partir de l'électricité des images géantes, par exemple des mains électriques. Elle peut être mise en court-circuit par contact avec l'eau ou stoppée complètement si le courant qui l'alimente est coupé.
Barney Bonner, comme Bug, peut s'intégrer à n'importe quel ordinateur s'il peut l'atteindre par une ligne téléphonique. Quand il habite un ordinateur, il peut le forcer à émettre des décharges électriques d'énergie pure. Il peut aussi transformer les gens en impulsions électriques qu'il absorbe alors dans son système.
Ni Bug ni Byte ne sont particulièrement athlétiques. Ils ne savent guère se battre à mains nues.

B'WANA BEAST



INFORMATIONS PERSONNELLES

Alter ego : Michaël Payson Maxwell
Occupation : ranger en Afrique et zoologiste
Situation matrimoniale : célibataire
Famille connue : Gilbert Maxwell (père)
Membre du groupe : néant
Base d'opérations : Zambèze (Afrique)
1ère apparition : Showcase n° 66
Taille : 1,98 m (comme Maxwell : 1,83 m) Poids : 129 kg (comme Maxwell : 86 kg)
Yeux : bleus Cheveux : blonds

HISTOIRE

Après de brillantes études, Mike Maxwell déclina l'offre de son père millionnaire de reprendre les affaires familiales. Il décida de rejoindre son camarade d'études, Rupert Kenboya, en Afrique. Il y devint ranger et directeur de la nouvelle réserve d'animaux du Zambèze.

Quand l'appareil amenant en Afrique Maxwell et Kenboya fut frappé par la foudre et abattu sur le Kilimanjaro, tous deux se réfugièrent, blessés, dans la caverne d'un grand singe mutant. En buvant de l'eau de pluie filtrée par le plafond de la caverne, Maxwell se sentit grandir et devenir plus fort et plus féroce. Il put vaincre aisément le grand singe rouge qui l'attaquait.
Reconnaissant Maxwell comme son maître, le singe alla chercher au fond de la grotte un casque étrange qu'il plaça sur la tête de Maxwell. Grâce au casque, Maxwell put lire les pensées du singe découvrant ainsi qu'il se nommait Djuba. Il découvrit aussi que le casque lui permettait de contrôler les actions de tous les animaux. Estimant que ces nouveaux pouvoirs devaient être utilisés pour le bien de l'Afrique, Maxwell créa l'identité de B'Wana Beast et devint le super-héros du continent noir.

ARMES ET POUVOIRS

Lorsqu'il boit les eaux de cette caverne du Kilimanjaro, le corps de Maxwell grandit à des proportions héroïques, lui donnant une superforce et une supervitesse comparables aux performances des plus fortes et des plus rapides bêtes africaines. La durée de ces pouvoirs dépend entièrement de la quantité d'eau absorbée. Djuba, le singe rouge, porte toujours à son cou une gourde pleine de cette eau.
Tout comme il lui donne la maîtrise télépathique de toute vie sauvage, le casque porté par B'Wana Beast lui permet de combiner deux espèces de bêtes en une seule créature mutante réunissant les qualités des deux races. Cette transformation-là est également limitée dans le temps et les deux bêtes sont ensuite à nouveau séparées.
Bien entraîné au combat individuel, B'Wana Beast possède aussi la force, la résistance, les réflexes et la ruse des animaux, ce qui amène l'acuité de ses cinq sens à un niveau surhumain.

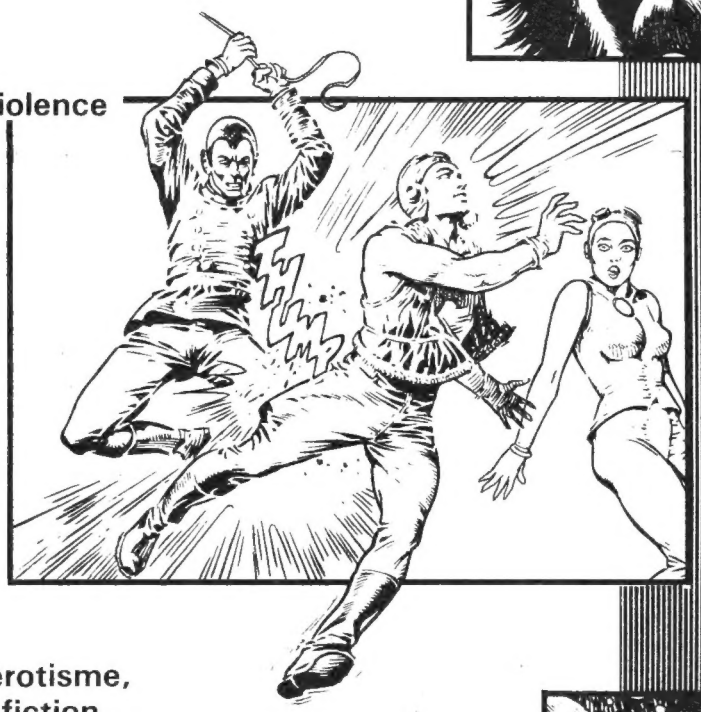
Art by Chuck Patton & Rick Magyar

Cette page est extraite de WHO'S WHO.

ECLIPSE COMICS

Le fantastique

la violence



et l'horreur
tourbillonnent
en un kaléidoscope
effréné !

l'érotisme,
la fiction,
le suspense

80 pages nouvelle formule
En vente chez votre marchand de journaux habituel.

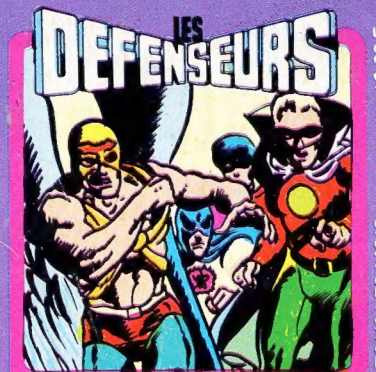
12,00 F TOUS LES MOIS

12,00 F TOUS LES MOIS

12,00 F TOUS LES MOIS

MP

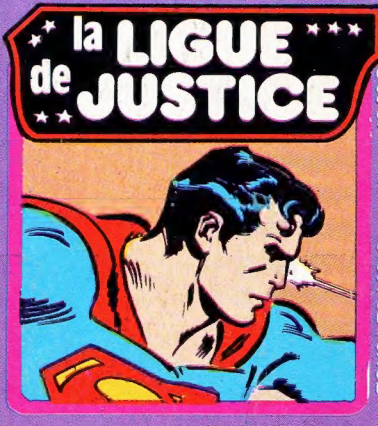
12,00 F TOUS LES MOIS



12,00 F TOUS LES MOIS

12,00 F TOUS LES DEUX MOIS

12,00 F TOUS LES MOIS



12,00 F TOUS LES MOIS

Ces 8 TITRES EN COULEURS contiennent les MEILLEURES B.D. AMERICAINES.

DC AREDIT

L 3235 - 10 - 8,00 F

3793235008008 00100

ECLIPSE COMICS, 80 pages de B.D. jamais vues qui relancent en France le style d'avant-garde outre-Atlantique, avec des idées hors-pair.

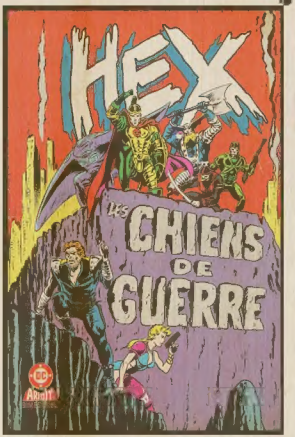
ECLIPSE COMICS

20,00 F TOUS LES MOIS

ISBN 2-7346-0819-7

Albert et Baron présente :

HEX N°10



Editeur : Artima / Arédit

Collection : Arédit DC

Date de parution : 08/1987

Scanné par : Baron

Retouché par : Albert